

**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**  
**ESCUELA DE POSTGRADO**

**TESIS**

**RELACION DEL USO DE LOS VIDEO JUEGOS CON LA  
CONDUCTA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE  
PRIMARIA DE LA I.E. N° 1182 “EL BOSQUE” UGEL N° 05 DE  
SAN JUAN DE LURIGANCHO, LIMA 2 012.**

**PARA OBTENER EL GRADO DE:**

**MAGISTER**

**EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**AUTORES:**

**Br. Elit Rosio Palomares Ruiz**

**Br. Wilberto Paniagua Carrión**

**ASESOR**

**Mg. Wilfredo Zevallos Delgado**

**LIMA - PERÚ**

**2013**

## **DEDICATORIA**

A mis padres, por ser  
nuestra fuerza de  
superación, para ser mejor  
cada día y a mi esposa e  
hijos por su apoyo.

A Dios, a mis padres, y a mi  
hija por ser la fuerza de  
superación

## **AGRADECIMIENTO**

Al asesor de nuestra tesis el  
Magister Wilfredo Zevallos  
Delgado, por su dedicación y  
asesoramiento acertado.

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del Jurado:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de elaboración y sustentación de Tesis de la Facultad de Educación, sección de Postgrado de la Universidad “Cesar Vallejo” , para elaborar la tesis de Maestría en Educación con mención en Administración Educativa, presentamos el trabajo de investigación correlacional denominado: *Relación del uso de los video juegos con la conducta de los estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa N° 1182 “El Bosque” UGEL N° 05 De San Juan De Lurigancho, Lima-2012.*

Pretendemos lograr como objetivo, determinar la relación del uso del video juegos con la conducta de los estudiantes.

El trabajo mencionado contiene cuatro capítulos desarrollados de la siguiente manera: el capítulo I. Planteamiento del problema, en el segundo el marco teórico y las definiciones conceptuales, en el capítulo III el marco metodológico confirmando la validez de la hipótesis y destacando los tipos y diseños de investigación y en el cuarto capítulo de resultados donde se destaca lo obtenido contrastando la hipótesis.

Como todo producto inicial no está exento a errores lo que ponemos a vuestra consideración, porque se organizó con mucho interés y empeño.

Atentamente.

Los autores

## INDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
introducción	xii

### I. PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Formulación del problema	16
1.2.1. Problema general	16
1.2.2. Problemas específicos	17
1.3. Justificación	17
1.4. Limitaciones	18
1.5. Antecedentes	19
1.5.1. Antecedentes internacionales	19
1.5.2. Antecedentes nacionales	23
1.6. Objetivos	25
1.6.1. Objetivo General	25
1.6.2. Objetivos Específicos	26

### II. MARCO TEORICO

2.1. Uso de los videojuegos	28
2.1.1. Uso y abuso de los videojuegos	29
2.2. Síntomas a la adicción de la videoconsola	29
2.3. ¿Por qué los videojuegos atraen tanto a los niños?	30
2.4. Recomendaciones para profesores y padres respecto al uso de los	31

Videojuegos	
2.5. Videojuegos	32
2.5.1. Historia de los videojuegos	33
2.5.2. Problemas derivados de los contenidos de los videojuegos	34
2.5.3. El tiempo y los videojuegos	35
2.5.4. Frecuencia de los videojuegos	36
2.5.5. Efectos positivos de los videojuegos	37
2.5.6. Efectos negativos de los videojuegos	39
2.5.7. Clasificación de los videojuegos	42
2.5.8. Videojuegos y relaciones sociales	46
2.5.9. Videojuegos y educación	46
2.5.10. Adicción a los Videojuegos	50
2.6 Conducta	51
2.6.1 Fases de la conducta	52
2.6.2. Fase informativa	53
2.6.3. Fase tendencial afectiva	53
2.6.4. Fase operativa	53
2.6.5. Tipos de conducta	55
2.6.5.1. Conducta respondiente o reaccionante	55
2.6.5.2. Conducta operante o aprendida	55
2.6.6. Influencia de los videojuegos en la conducta	57
2.7.7. Videojuegos y conducta agresiva	58
2.7. El comportamiento	59
2.7.1. Atención e hiperactividad	60
2.7.2. Grados de hiperactividad	62
2.8. Bases teóricas	63
2.8.1. Teoría del aprendizaje social de Bandura	63
<b>III. MARCO METODOLOGICO</b>	
3.1. Hipótesis	66
3.1.1. Hipótesis general	66
3.2.2. Hipótesis específica	66
3.2. Variables	66

3.2.1. Uso de videos juegos	66
3.2.2. Conducta	67
3.3.3. Operacionalización	67
3.3. Tipo de estudio y método de investigación	69
3.3.1. Tipo de estudio	69
3.3.2. Método de investigación	69
3.4. Diseño del estudio	69
3.5. Población y muestra	69
3.5.1 Población	69
3.6. Técnicas e instrumentos	70
3.6.1. Técnicas	70
3.6.2. Cuestionario	71
3.7. Validación de los instrumentos	73
3.7.1 Validez	73
3.7.2. Confiabilidad	74
3.7.3. Prueba de Normalidad	76
3.8. Método del análisis de datos	76
<b>IV. RESULTADOS</b>	
4.1. Descripción de resultados	79
4.1.1. Presentación de resultados generales de la investigación	79
4.1.2. Resultados específico de la investigación	81
4.2. Discusión de resultados	84
<b>V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS</b>	
5.1. Conclusiones	88
5.2. Sugerencias	89
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</b>	90
<b>ANEXOS</b>	
<b>Anexo 1:</b> Encuesta	
<b>Anexo 2:</b> Matriz de consistencia	
<b>Anexo 3:</b> Matriz operacionalización	
<b>Anexo 4:</b> Juicio de expertos	
<b>Anexo 5:</b> Tabulación	

<b>INDICE DE TABLAS</b>	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1:</b> Clasificación de los videojuegos	42
<b>Tabla 2:</b> Operacionalización del uso de los videojuegos	67
<b>Tabla 3:</b> Operacionalización de la conducta	67
<b>Tabla 4:</b> Población y Muestra	70
<b>Tabla 5:</b> Uso de videojuegos	71
<b>Tabla 6:</b> Conducta	72
<b>Tabla 7:</b> Validadores	73
<b>Tabla 8:</b> Estadístico de fiabilidad del cuestionario de uso de videojuegos	75
<b>Tabla 9:</b> Estadístico de fiabilidad del cuestionario de conducta	75
<b>Tabla 10:</b> Prueba de normalidad de la variable uso videojuego y conducta	76
<b>Tabla 11:</b> Frecuencia de los niveles de la variable conducta y video juego	80
<b>Tabla 12:</b> Frecuencia de los niveles de la variable de video juego y las actitudes	82
<b>Tabla 13:</b> Frecuencia de los niveles de la variable de video juego y el comportamiento	84



<b>INDICE DE FIGURAS</b>	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1:</b> Presentación de los niveles de la variable conducta y video Juego.	79
<b>Figura 2:</b> Presentación de los niveles del variable video juego y actitudes	81
<b>Figura 3:</b> Presentación de los niveles del variable videojuego y comportamiento	83

## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación del uso del video juego en la conducta de los estudiantes de educación primaria del sexto grado de la Institución Educativa N° 1182 “El Bosque” de la UGEL 05 de San Juan de Lurigancho, Lima 2012, tal como se formuló en el proyecto.

El estudio se realizó en la Institución Educativa N° 1182 y el instrumento se aplicó a ciento cincuenta estudiantes con un proceso censal, y se enmarcó dentro del tipo de investigación correlacional y el diseño de la investigación no experimental, transversal ya que por medio del análisis, observación, comparación y descripción de las variables, donde los datos estadísticos que sostienen esta investigación vienen de los resultados obtenidos por la aplicación de los instrumentos a los estudiantes y validados por expertos en las áreas de Educación.

En el presente estudio se llegó a la conclusión que el uso del videojuego tiene una relación negativa en las actitudes y el comportamiento de los estudiantes del sexto grado de primaria.

**Palabras claves:** Video juego, Comportamiento, Actitud, Conducta

## **ABSTRACT**

The research aimed to determine the relationship of the use of videogame sin the behavior of elementaryschoolstudents in the sixth grade of SchoolNo.1182"The Forest" of UGELs 05 San Juan de Lurigancho, Lima 2012, shahsformulatedinthe project.

The study was conducted in the Educational Institution No. 1182and the instrument wasapplied to one hundred and fiftystudentswith census process, and formed part of the typeofcorrelationalresearchand design ofnon-experimental research, crossand that through analysis, observation, comparison and description of the variables, wherethe statistical data tossup portthisresearchcomefromthe results obtainedby the applicationof the instrumentso students and validated by experts in the areas of Education.

Inthe present studyconcludedthat the useof the gamehasa negative relationshipin the attitudesandbehaviorof students in thesixth grade.

Keywords: Video game, Behavior, Attitude, Behavior

## INTRODUCCION

La presente investigación surge por las constantes dificultades de carácter pedagógico que se manifiesta, en la conducta de los estudiantes por los efectos negativos que podrían tener el videojuego y los juegos para computadoras con contenido violento, en niños cuyas edades oscilan entre diez a doce años, nivel socioeconómico medio, que residen en la localidad de Canto Rey.

En este contexto de socialización, los estudiantes presentarán conductas que irán desde las más pacíficas hasta las más agresivas. Los docentes, dentro de su rol educativo tienen la responsabilidad de responder a las demandas y necesidades de sus estudiantes, las cuales dependerán de las etapas de desarrollo del grupo a su cargo. Sin embargo, cuando en el aula se presentan conductas agresivas, el docente responderá y manejará la situación en función de sus conocimientos y creencias.

El tipo de investigación del presente estudio por su carácter, es cuantitativo, correlacional y transversal, porque se orienta a descubrir el sentido y significado de las acciones que se aplican. Por ello, hemos considerado procedimientos cuantitativos, los cuales están fundamentados en la realidad de nuestra práctica pedagógica.

El estudio desarrollado se encuentra estructurado en cuatro capítulos: En el capítulo I, se describen el planteamiento del problema, en el cual se detalla la situación problemática especificándose su propósito, la situación actual y deseada, la formulación del problema, en la cual se enuncia el problema, la justificación, superando las limitaciones y basados en los antecedentes

El capítulo II se desarrolla el marco teórico, de la investigación que realizamos en la institución educativa sobre el abuso del videojuego y la relación que existe entre la conducta de los niños de nuestra institución en el

cual se comprobó que no todos los videojuego cambian la conducta en los estudiantes.

El capítulo III comprende el marco metodológico de nuestra investigación, en este capítulo se aplicó el tipo y diseño de investigación, la población censal, porque fue a todos, técnicas e instrumentos de recolección de datos, describimos las estadísticas comprobadas mediante la contrastación de la hipótesis de las variables aplicadas en la investigación.

En el capítulo IV los resultados obtenidos como las conclusiones a que se a arribado y recomendaciones, que se debe tener en cuenta para aconsejar a los padres de familia en relación con la conducta y comportamiento de sus hijos, sabiendo que no todos los videojuegos son adictivos.

Para finalmente anexar en las últimas páginas los anexos como la matriz de consistencia y el instrumento aplicado.